

PREMIÈRE PARTIE : DES SECRETS ENFIN DÉVOILÉS

Sial, Comte des Ombres **FP 10**

Humaine prêtre 7/thaumaturge 4

Humanoïde de taille M, LM

Init +1; Sens Perception +5

DÉFENSE**CA** 19, contact 13, pris au dépourvu 18 (+6 armure, +2 parade, +1 Dex)**pv** 80 (7d8+4d6+22+9 temporaires)**Vig** +9, **Réf** +4, **Vol** +13; +4 vs poison et peur**ATTAQUE****VD** 6 cases**Corps à corps** *chaîne cloutée instinctive* +2, +14/+9 (2d4+7)**Attaques spéciales** canalisation de l'énergie négative (5/jour, DD17), toucher sanglant (8/jour, saignement 1d6 pendant 3 rounds), toucher de la Loi (8/jour)**Sorts préparés** (NLS 11 /12 sorts de Loi, attaque à dist. +9)6^{ème} — ~~festin des héros~~, ~~immobilisation de monstre~~^D (DD20)5^{ème} — ~~arme magique suprême à extension de durée~~, ~~exécution~~^D (DD19), ~~scrutation~~ (DD19), ~~souffle de vie~~4^{ème} — ~~convocation de monstres IV~~, ~~courroux de l'ordre~~^D (DD18), ~~immunité contre les sorts~~, ~~marche dans les airs~~, ~~panoplie magique à extension de durée~~3^{ème} — ~~convocation de monstres III~~, ~~dissipation de la magie~~, ~~immobilisation de personne à extension de durée~~, ~~mise à mort~~^D à extension de durée (DD16), ~~protection contre les énergies destructives~~, ~~soins importants~~2^{ème} — ~~alignement indétectable~~, ~~arme alignée~~ (Loi)^D, ~~résistance aux énergies destructives~~, ~~restauration partielle~~, ~~silence~~ (DD16), ~~soins modérés~~1^{er} — ~~compréhension des langages~~, ~~endurance aux énergies destructives~~, ~~faveur divine~~, ~~protection contre le Chaos~~^D, ~~sanctuaire~~ (DD15), ~~soins légers~~ (2)0 — ~~création d'eau~~, ~~détection de la magie~~, ~~lumière~~, ~~réparation~~, ~~stabilisation~~**Domaines** Mort, Loi**TACTIQUE**

Avant le combat Sial observe un rituel très strict quant aux sorts qu'il lance. Chaque matin, il lance *panoplie magique* à extension de durée sur sa chemise de mailles et *arme magique supérieure* à extension de durée sur sa *chaîne cloutée instinctive* +1. Il lance aussi *endurance aux énergies destructives* sur sa personne tant qu'il se trouve dans les Terres Cendres. De temps à autre, il lance *scrutation* pour espionner l'avancée des PJ. Chaque soir, avant ses tâches nocturnes, il lance *festin des héros* et partage un banquet de gaufrettes grisâtres sans goût et de vin amer avec Asyra. Quand il se prépare au combat, il lance *protection contre le Chaos*, *arme alignée*, *résistance aux énergies destructives* (feu), *protection contre les énergies destructives* (électricité), *marche dans les airs* et *immunité contre les sorts* (il favorise *suggestion* et *charme-monstre* comme sorts contre lesquels s'immuniser si, à l'évidence, il n'a pas de choix plus judicieux à faire).

Pendant le combat Sial laisse ses ennemis venir à lui. Il lance ses sorts à distance tandis que ses sbires engagent le combat au corps à corps. Dès que ses adversaires arrivent au contact, il lance *faveur divine* et est ravi de pouvoir utiliser sa *chaîne cloutée instinctive* +1.

Moral Si Sial tombe au-dessous de 15 pv, il utilise son *parchemin de mot de rappel* pour fuir au Nidal. Il utilise

ensuite *communication à distance* pour rétablir le contact avec les PJ s'ils étaient alliés et décider de l'endroit où ils pourront se rejoindre, en utilisant *vent divin* si nécessaire pour arriver au plus vite.

CARACTÉRISTIQUES**For** 8, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 20, **Cha** 14**BBA** +7; **BMO** +6; **DMD** 19**Dons** Amélioration des créatures convoquées^B, Convocation supérieure, Création d'armes et armures, Ecole renforcée (invocation), Ecriture de parchemins, Science de la canalisation, Sort à extension de durée, Vigueur surhumaine**Compétences** Con. (religion) +14, Con. (plans) +7, Diplomatie +16, Psychologie +19**Langues** Commun, Infernal**Particularités** invocation prévoyante, convocation à durée étendue, science de l'appel d'allié, marque de Zon-Kuthon, sorts spontanés (sorts de *blessure*)**Équipement de combat** *baguette de soins modérés* (45 charges), *parchemin de protection contre la mort*, *parchemin d'ancre dimensionnelle*, *parchemin de détection du mensonge*, *parchemin de dissipation de la magie*, *parchemin d'allié d'outreplan*, *parchemin de convocation de monstres V*, *parchemin de don des langues*, *parchemin de mot de rappel*; **Autre équipement** *chemise de maille* +1, *chaîne cloutée instinctive* +1, *maison des os*, *bandeau de Sag*+2, *anneau de protection* +2**CAPACITÉS SPÉCIALES****Invocation prévoyante (Sur).** Si Sial subit des dégâts, son invocation prévoyante déclenche un sort de *convocation de montre VI* et 1d3+1 kytons viennent à son aide.**Marque de Zon-Kuthon** En tant que membre de la Fraternité des Os, Sial est le réceptacle volontaire d'une *marque de la justice* invisible. S'il renie sa foi envers Zon-Kuthon, il sera marqué du sceau de la trahison, un sort de *malédiction* qui dépose un film métallique sur ses yeux qui provoque une cécité permanente (et douloureuse).**Asyra****FP 10**

Kyton (f) guerrier 4

Extérieur (Mauvais, extraplanaire, Loyal) de taille M, LM

Init +7; Sens Vision dans le noir 12 cases, Perception +16

DÉFENSE**CA** 26, contact 16, pris au dépourvu 22 (+4 armure, +2 parade, +3 Dex, +2 bouclier, +4 naturelle, +1 esquive)**pv** 135 (12d10+60+9 temporaires), régénération 2 (argent ou Bien)**Vig** +15, **Réf** +10, **Vol** +4; +4 vs poison et peur**RD** 5/argent ou Bien; **Immunité** froid; **RM** 18**ATTAQUE****VD** 6 cases**Corps à corps** 4 chaînes, +17 (2d4+4/19-20)**Espace occupé** 1 case; **Allonge** 1 case (2 cases avec les chaînes)**Attaques spéciales** danse des chaînes, regard déstabilisant**TACTIQUE****Pendant le combat** Asyra cherche des adversaires qui portent des colliers ou des amulettes, ou toute personne qui porte une chaîne autour du cou. Elle se rapproche à six mètres de ces personnes et, grâce à sa danse des chaînes, elle fait

grossir ces colliers qui se couvrent également de piques : elle étrangle ses ennemis avec leurs propres babioles. Au corps à corps, elle fait grossir la mince chaîne qu'elle porte au poignet et attaque. Toute personne qui repousse son voile est sujette à son regard déstabilisant.

Moral Asyra sait que si elle est tuée ou bannie, elle retournera simplement dans le royaume du Seigneur de la Nuit, où ses tourments se poursuivront : elle n'a donc peur de rien.

CARACTÉRISTIQUES

For 18, **Dex** 17, **Con** 20, **Int** 6, **Sag** 8, **Cha** 14

BBA +12; **BMO** +16; **DMD** 32

Dons Arme de prédilection (chaîne), Attaque éclair, Esquive, Pouvoir renforcé (regard déstabilisant), Science de l'initiative, Science du critique (chaîne), Souplesse du Serpent, Spécialisation martiale (chaîne), Volonté de Fer

Compétences Acrobatie +9, Escalade +15, Évasion +17, Intimidation +17, Perception +16

Langues Commun, Infernal

Particularités armure de chaînes

Autre équipement *ceinture de Con*+2, *anneau de protection* +2, *anneau de bouclier de force*

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armure de chaînes (Ext). Les chaînes qui recouvrent les kytons leur donnent un bonus d'armure de +4 mais n'imposent aucune pénalité en matière de risque d'échec des sorts, de bonus de Dextérité maximal, de poids ou de formation au port des armures.

Danse des chaînes (Sur). Par une action simple, un kyton peut contrôler jusqu'à 4 chaînes situées dans un rayon de 6 m (4 c) et les faire danser ou se déplacer selon ses désirs. En plus de cela, le kyton peut allonger ces chaînes d'une distance maximale de 4,50 m (3 c) et les doter de barbelés acérés. Les chaînes attaquent avec la même efficacité que le kyton lui-même. Si une des chaînes se trouvent en possession d'une autre créature, cette dernière peut effectuer un jet de Volonté de DD 16 pour tenter de briser le pouvoir que le kyton exerce sur la chaîne. En cas de jet de sauvegarde réussi, le kyton ne peut plus essayer de contrôler la chaîne en question pendant 2 heures à moins que la créature l'ait abandonnée. Le kyton peut escalader les chaînes qu'il contrôle en se déplaçant à sa vitesse normale et sans devoir effectuer un test d'Escalade.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 m (6 c), Volonté DD 16 annule. Un kyton peut modeler son visage pour qu'il ressemble à celui d'un mort qui était un être aimé ou un ennemi juré de son adversaire. Si une victime rate son jet de sauvegarde, elle est secouée pendant 1d3 rounds. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Kytons convoqués

FP-

cf. Bestiaire p190

Extérieur (extraplanaire, kyton, Loi, Mal) de taille M, LM

Init +7; **Sens** vision dans le noir 12 cases; Perception +14

DÉFENSE

CA 21, contact 13, pris au dépourvu 18 (armure +4, Dex +3, naturelle +4)

pv 76 (8d10+32); régénération 2 (argent ou Bien)

Vig +10, **Réf** +9, **Vol** +3

Immunités froid; **RD** 5/argent ou Bien; **RM** 17

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps 4 chaînes, +13 (2d4+4)

Espace 1 case; **Allonge** 1 case (2 cases avec les chaînes)

Attaques spéciales danse des chaînes, regard déstabilisant

CARACTÉRISTIQUES

For 19*, **Dex** 17, **Con** 18*, **Int** 11, **Sag** 12, **Cha** 12

BBA +8, **BMO** +12, **DMD** 25

Dons Arme de prédilection (chaîne), Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Acrobaties +14, Artisanat (travail de la forge) +11, Escalade +15, Évasion +14, Intimidation +12, Perception +14

Langues commun, infernal

Particularités armure de chaînes

CAPACITÉS SPÉCIALES

Armure de chaînes (Ext). Les chaînes qui recouvrent les kytons leur donnent un bonus d'armure de +4 mais n'imposent aucune pénalité en matière de risque d'échec des sorts, de bonus de Dextérité maximal, de poids ou de formation au port des armures.

Danse des chaînes (Sur). Par une action simple, un kyton peut contrôler jusqu'à 4 chaînes situées dans un rayon de 6 m (4 c) et les faire danser ou se déplacer selon ses désirs. En plus de cela, le kyton peut allonger ces chaînes d'une distance maximale de 4,50 m (3 c) et les doter de barbelés acérés. Les chaînes attaquent avec la même efficacité que le kyton lui-même. Si une des chaînes se trouvent en possession d'une autre créature, cette dernière peut effectuer un jet de Volonté de DD 15 pour tenter de briser le pouvoir que le kyton exerce sur la chaîne. En cas de jet de sauvegarde réussi, le kyton ne peut plus essayer de contrôler la chaîne en question pendant 2 heures à moins que la créature l'ait abandonnée. Le kyton peut escalader les chaînes qu'il contrôle en se déplaçant à sa vitesse normale et sans devoir effectuer un test d'Escalade.

Regard déstabilisant (Sur). Portée 9 m (6 c), Volonté DD 15 annule. Un kyton peut modeler son visage pour qu'il ressemble à celui d'un mort qui était un être aimé ou un ennemi juré de son adversaire. Si une victime rate son jet de sauvegarde, elle est secouée pendant 1d3 rounds. Il s'agit d'un effet mental de terreur.

Laori Vaus

FP 9

Elfe prêtresse 10 de Zon-Kuthon

Humanoïde de taille M, LM

Init +2; **Sens** vision nocturne, Perception +5

Aura de destruction (6 cases, 10 rounds/jour)

DÉFENSE

CA 22, contact 15, pris au dépourvu 20 (+7 armure, +2 Dex, +3 parade)

pv 98 (10d8+50)

Vig +11, **Réf** +5, **Vol** +10; +2 vs enchantement

RM 22

ATTAQUE

VD 4 cases

Corps à corps chaîne cloutée stockeuse de sorts +1, +12/+7 (2d4+6)

Attaques spéciales canalisation d'énergie négative (6/jour, 5d6, Vol 14), châtement canalisé (+5d6, Vol DD14), coup destructeur (6/jour, +5 dégâts sur une attaque), toucher des ténèbres (6/jour)

Sorts connus (NLS 10)

5^{ème} — *colonne de feu* (DD18), *convocation de monstre* V^D (1d3 ombres seulement), *résistance à la magie*

4^{ème} — ~~*arme magique suprême*~~, *blessure critique*^D (DD17), *communication à distance*, *marche dans les airs*

3^{ème} — communication avec les morts, ténèbres profondes^D, dissipation de la magie, guérison des maladies, ~~panoplie magique~~

2^{ème} — cécité^D (DD15), ~~endurance de l'ours, force du taureau~~, restauration partielle, résistance aux énergies destructives, silence (DD15)

1^{er} — bouclier de la foi, brume de dissimulation^D, faveur divine, injonction (DD14), sanctuaire (DD14), soins légers

0 — création d'eau, lumière, stabilisation, stimulant

Domaines Destruction, Obscurité

TACTIQUE

Avant le combat Chaque matin, Laori lance *arme magique supérieure* et *panoplie magique* sur sa chaîne cloutée et son armure. Si elle en a l'occasion, elle lance aussi les sorts suivants avant le début du combat : *endurance de l'ours*, *force du taureau*, *marche dans les airs* et *résistance aux énergies destructives*.

Pendant le combat Laori commence toujours un combat en convoquant 1d3 ombres avec une *convocation de monstres V*. Au deuxième round, alors que les ombres apparaissent, elle frappe le plus gros attroupement d'ennemi avec une *colonne de feu*. Elle attaque ensuite au corps à corps au troisième round de combat en utilisant son coup destructeur et le sort de *blessures graves* stocké dans sa chaîne cloutée. Elle chantonne ou siffle tout en combattant, comme si elle accomplissait une sorte de corvée sympathique, et ponctue ses coups les plus puissants d'un rire ou d'un clin d'œil.

Moral Laori aime la douleur mais elle préférerait rester en vie jusqu'à ce qu'elle ait assisté à la renaissance de Kazavon. Si elle tombe à moins de 20 points de vie, elle s'enfuit et réapparaîtra dans *Les Squelettes de Balafre*.

Statistiques de base CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15; **Corps à corps** chaîne cloutée stockeuse de sorts +1, +9/+4 (2d4+2); **For** 13; **Con** 14

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 14, **Con** 18, **Int** 12, **Sag** 17, **Cha** 8

BBA +7; **BMO** +10; **DMD** 25

Dons Châtiment canalisé, Combat en aveugle^B, Création d'armes et d'armures magiques, Dur à cuire, Endurance, Fente, Maniement d'une arme exotique^B (chaîne cloutée)

Compétences Con. (histoire) +14, Con. (religion) +14, Psychologie +16

Langues Commun, Elfe

Particularités vision dans l'obscurité (5 rounds/jour), sort spontané (sorts de *blessure*)

Équipement de combat *baguette de cacophonie* (19 charges), *baguette de mise à mort* (34 charges), *baguette de soins modérés* (11 charges); **Autre équipement** cotte de crochets de maître (cottes de maille cloutée), *chaîne cloutée stockeuse de sorts +1* (contient *blessures graves*), *bandeau de Sagesse +2*, lambeau de l'uniforme de Néolandus, 68 pp, 24 po.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Toucher des ténèbres (Mag). En réussissant une attaque de contact au corps à corps, le personnage peut troubler la vue d'une créature en lui faisant voir des ombres et des ténèbres. Toutes les autres créatures bénéficient d'un camouflage contre les attaques de la créature touchée (qui subit donc une chance d'échec de 20% pour chacune de ses attaques). Cet effet persiste pendant un nombre de rounds égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage (au minimum 1 round). Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Vision dans l'obscurité (Sur). À partir du niveau 8, les capacités visuelles du personnage ne sont plus influencées par les conditions d'éclairage, même dans le cas de ténèbres profondes ou magiques. Il peut utiliser ce pouvoir chaque jour pendant un nombre total de rounds égal à la moitié de son niveau de prêtre. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

Coup destructeur (Sur). Ce pouvoir permet au personnage d'obtenir un bonus de moral à un jet de dégâts égal à la moitié de son niveau de prêtre (+1 au minimum) pour une attaque au corps à corps. Il doit indiquer son intention de porter un coup destructeur avant le jet d'attaque. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Sagesse.

Aura de destruction (Sur). Au niveau 8, le personnage peut activer chaque jour une aura de destruction de 9 m (6 cases) de rayon pendant un nombre total de rounds égal à son niveau de prêtre. Toutes les attaques portées contre des cibles situées dans l'aura (le personnage y compris) obtiennent un bonus de moral aux dégâts égal à la moitié du niveau de prêtre du personnage et tous les coups critiques potentiels sont automatiquement confirmés. Ces rounds ne doivent pas forcément être consécutifs.

DEUXIÈME PARTIE : LES ABORDS DE BALAFRE

Veilleurs des Morts Orques

FP 6

Guerrier orque 7

Humanoïde de taille M, CM

Init +5; **Sens** vision dans le noir 12 cases; **Perception** +0

DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 16 (+6 armure, +1 Dex) **pv** 64 (7d10+21)

Vig +7, **Réf** +3, **Vol** +2; +2 vs peur

Faiblesse sensible à la lumière

ATTAQUE

VD 4 cases

Corps à corps grande hache +1, +15/+10 (1d12+11/x3)

A distance arc court composite de maître, +9/+4 (1d6+5/x3)

TACTIQUE

Pendant le combat Si quelqu'un donne l'alarme, les orques se répartissent dans la barbacane et bandent leur arc. Deux orques se placent en **5**, trois en **8**, et un en **12**. Les orques font de leur mieux pour empêcher les PJ d'entrer dans Balafre mais si les PJ parviennent à se frayer un chemin à travers leurs rangs et entrent dans la forteresse, les orques ne les poursuivent pas.

Moral Les orques se battent jusqu'à la mort tant qu'Ury est en vie. Si son chef se fait tuer, un orque s'enfuit une fois réduit à 12 pv ou moins.

CARACTÉRISTIQUES

For 20, **Dex** 12, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 6

BBA +7; **BMO** +12; **DMD** 23

Dons Arme de prédilection (grande hache), Combat en aveugle, Discret, Frappe décisive, Science de l'initiative,

Spécialisation martiale (grande hache), Talent (Discrétion), Tir à bout portant.

Compétences Discrétion +13

Langues Commun, Orque

Particularités entraînement aux armes (haches +1)

Équipement de combat *potion de soins modérés, essence d'ombre* (3 doses); **Autre équipement** *cuirasse +1, grande hache +1, arc court composite de maître* (For +5) avec 20 flèches, bourse contenant 4 opales (20 po chacune)

Ury Sept Crânes

FP 9

Barbare orque 10

Humanoïde de taille M, CM

Init +6; **Sens** vision dans le noir 12 cases; **Perception** +12

DÉFENSE

CA 16, contact 10, pris au dépourvu 14 (+5 armure, +2 Dex, +1 naturelle, -2 rage)

pv 120 (10d12+50)

Vig +11, **Réf** +5, **Vol** +4

Capacités défensives esquive instinctive supérieure, sens des pièges +3; **RD** 2/-

Faiblesse sensible à la lumière

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps *Akerzaum*, +19/+14 (2d6+10 plus 1d6 de froid/17-20 x2) ou *Akeraum*, +16/+11 (2d6+19 plus 1d6 de froid/17-20 x2)

A distance arc long composite de maître, +13/+8 (1d8+5/x3)

Attaques spéciales rage 24 rounds/jour (poursuite, coup puissant +3, nouvelle vigueur 2d8+4, précision étonnante +3, coup inattendu)

TACTIQUE

Pendant le combat Si quelqu'un donne l'alarme, Ury rejoint les orques de la zone 8 et prépare son arc. Après quelques rounds de combat, il s'impatiente, s'enrage, saute du parapet (il tente un test d'Acrobatie DD15 pour réduire les dégâts de la chute) et attaque les intrus au corps à corps. Il attaque en puissance quand il tient *Akemaun* en main.

Moral Ury se bat jusqu'à la mort.

Statistiques de base **CA** 18, contact 12, pris au dépourvu 16; **pv** 90; **Vig** +9, **Ref** +5, **Vol** +2; **Corps à corps** *Akeraum*, +13/+8 (2d6+16); **For** 20, **Con** 14; **BMO** +15, **DMD** 27

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 14, **Con** 18, **Int** 6, **Sag** 8, **Cha** 10

BBA +10; **BMO** +17; **DMD** 29

Dons Arme de prédilection (épée à 2 mains), Attaque en puissance, Frappe décisive, Science de l'initiative, Science du critique (épée à 2 mains)

Compétences Intimidation +13, Perception +12

Langues Commun, Orque

Particularités déplacement accéléré

Équipement de combat *chemise de mithral +1, Akeraum (épée à deux mains de froid tueuse de dragons +1), arc long composite de maître* (For +5), *amulette d'armure naturelle +1, ceinture de For+2, collier de sept crânes de sept dragonnets rouges plaqués argent* (1050 po)

Ver du lac

FP 12

Variante de Ver pourpre (aquatique), cf. Bestiaire p283

Gargouille féroce

FP 7

Gargouille évoluée à quatre bras

Humanoïde monstrueux (Terre) de taille G, CM

Init +1; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision nocturne; **Perception** +11

DÉFENSE

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 16 (+2 Dex, +7 naturelle, -1 taille)

pv 92 (8d10+48)

Vig +8, **Réf** +7, **Vol** +6

RD 10/magie

ATTAQUE

VD 8 cases, vol 12 cases (moyen)

Corps à corps 4 griffes, +14 (1d8+7) et morsure, +14 (1d8+7) et corne, +14 (1d8+7)

Espace occupé 2 cases; **Allonge** 2 cases

TACTIQUE

Pendant le combat Les gargouilles féroces se ruent au combat et, si possible, se concentrent toutes sur le même ennemi. Elles essaient d'agripper un personnage ayant l'air particulièrement dangereux afin que les autres puissent se jeter dessus.

Moral Ces créatures n'abandonnent jamais le combat.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 12, **Con** 22, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 7

BBA +8; **BMO** +16; **DMD** 27

Dons Arme naturelle supérieure (griffes), Armure naturelle supérieure, Vigilance, Vol stationnaire

Compétences Discrétion +12 (+20 sur de la pierre), Perception +11

Langues Commun, terreux

Particularités immobilité

CAPACITÉS SPÉCIALES

Immobilité (Ext). Les gargouilles féroces peuvent se tenir parfaitement immobiles, au point de ressembler à des statues. Lorsqu'elles utilisent cette capacité, elles peuvent "faire 20" sur leur test de Discrétion pour se faire passer pour des statues de pierre aux yeux de tous ceux qui les voient.

TROISIÈME PARTIE : CHÂTEAU BALAFRE

Sergent Lashton FP 9

Squelette humain supérieur guerrier 9
Mort-vivant de taille M, LM
Init +6; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +0
Aura aura surnaturelle (6 cases, DD12)

DÉFENSE

CA 23, contact 11, pris au dépourvu 22 (+10 armure, +1 Dex, +2 naturelle)

pv 89 (9d10+2d8+31)

Vig +8, **Réf** +5, **Vol** +6 ; +2 vs peur

Capacités défensives résistance à la canalisation +6 ; **RD** 10/contondant ; **Résistance** feu 10 ; **Immunités** froid, traits des morts-vivants

ATTAQUE

VD 4 cases

Corps à corps lance +2, +20/+15 (1d8+12/19-20 x3) ou épée longue de maître, +16/+11 (1d8+5/19-20) et griffe, +9 (1d4+2)

Attaque spéciale contrôle des squelettes

TACTIQUE

Pendant le combat Lashton dirige les squelettes de façon à prendre ses adversaires en tenaille ou à les harceler et les distraire, selon la situation. Il contrôle sa monture par des actions libres et ne doit faire un test d'Équitation que s'il effectue un mouvement de combat spécial, ou s'il se sert de son don de Combat monté.

Moral Le sergent Lashton se bat jusqu'à ce qu'on le détruise.

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 14, **Con** –, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 14

BBA +10; **BMO** +14; **DMD** 26

Dons Attaque au galop, Attaque en puissance, Arme de prédilection (lance), Arme de prédilection supérieure (lance), Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement, Science de l'initiative^B, Science du critique (lance), Spécialisation martiale (lance), Talent (équitation)

Compétences Equitation +22, Intimidation +16

Langues Commun

Particularités entraînement aux armes (lances +2, lames longues +1)

Autre équipement harnois +1, lance +2, épée longue de maître, ceinture de For+2, anneau de résistance aux énergies destructives mineur (feu)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura surnaturelle (Sur) Tous les animaux qui se trouvent à moins de 6 cases d'un squelette supérieur sont paniqués et le restent tant qu'ils ne se trouvent pas à plus de 6 cases du

squelette. L'animal peut essayer de faire un jet de Volonté DD12 pour résister à la panique pendant 1 round.

Contrôle des squelettes (Sur). Par une action libre, un squelette supérieur peut donner un ordre à n'importe quel squelette ordinaire situé dans un rayon de 6 cases. Les squelettes ordinaires n'attaquent jamais un squelette supérieur à moins d'y être contraints.

Destrier Noir Squelettique FP 7

Squelette brûlant évolué (extraplanaire, mal) de destrier noir de taille G, NM

Init +8; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +0

Aura aura enflammée (1 case, 1d6 de feu)

DÉFENSE

CA 23, contact 13, pris au dépourvu 19 (+4 Dex, +10 naturelle, -1 taille)

pv 55 (10d8+10)

Vig +4, **Réf** +7, **Vol** +7

RD 5/contondant ; **Immunités** feu, traits des morts-vivants

Faiblesse vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD 8 cases, vol 18 cases (bon)

Corps à corps 2 sabots, °8 (1d6+3 plus 1d6 de feu) et morsure, +13 (1d8+7 plus 1d6 de feu)

Attaque spéciale mort enflammée (5d6, DD16)

TACTIQUE

Pendant le combat Le destrier noir squelettique suit sans broncher les ordres de Lashton et attaque selon ses directives.

Moral Le destrier noir se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 18, **Con** –, **Int** –, **Sag** 10, **Cha** 12

BBA +7; **BMO** +15; **DMD** 29

Dons Science de l'initiative^B

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura enflammée (Ext). Les créatures adjacentes au squelette brûlant subissent 1d6 points de dégâts de feu au début de leur tour. Celles qui frappent le squelette brûlant à l'aide d'attaques naturelles ou d'attaques à mains nues subissent également 1d6 points de dégâts de feu.

Mort enflammée (Sur). Le squelette brûlant provoque une explosion de flammes lorsqu'il meurt. Toutes les créatures adjacentes au squelette au moment de sa destruction subissent 5d6 points de dégâts de feu. Un jet de Réflexes DD16 permet de diminuer ces dégâts de moitié.

Les Rencontres aléatoires

Squelettes humains FP 1/2

cf. Bestiaire p264

CA 24, contact 11, pris au dépourvu 23 (+9 armure, +1 Dex, +2 naturelle, +2 bouclier)

pv 4 (1d8)

Corps à corps épée longue, +2 (1d8+2/19-20)

Autre équipement harnois, écu d'acier, épée longue

Zombis humains FP 1/2

cf. Bestiaire p289

Garde de Balafre FP 6

Squelette minotaure supérieur d'élite

Mort-vivant (humanoïde monstrueux évolué) de taille G, CM

Init +7; **Sens** vision dans le noir 12 cases, odorat ; Perception +12

Aura aura surnaturelle (6 cases, DD12)

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (+3 Dex, +2 naturelle)

pv 36 (8d8)

Vig +4, **Réf** +5, **Vol** +7

Capacités défensives instinct, résistance à la canalisation +6 ; **RD** 10/contondant ; **Résistance** feu 10 ; **Immunités** froid, traits des morts-vivants

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps grande hache de maître, +13/+8 (3d6+10/x3) et corne, +7 (1d6+3)**A distance** arbalète légère de maître, +8 (2d6/19-20)**Attaque spéciale** contrôle des squelettes, charge puissante (corne +14, 2d6+10)**TACTIQUE****Pendant le combat** Les gardes de Balafre ouvrent le combat par une charge et se battent ensuite au corps à corps. Ils utilisent leur arbalète uniquement quand ils ne peuvent pas atteindre leur adversaire.**Moral** Les gardes de Balafre se battent jusqu'à la mort.**CARACTÉRISTIQUES**

For 25, Dex 16, Con –, Int 8, Sag 13, Cha 10

BBA +6; BMO +14; DMD 27

Dons Arme de prédilection (grande hache), Science de l'initiative, Force intimidante, Vigilance, Vigueur surhumaine**Compétences** Escalade +15, Intimidation +15, Perception +12**Langues** Géant**Autre équipement** grande hache de maître, arbalète légère de maître et 20 carreaux**CAPACITÉS SPÉCIALES****Aura surnaturelle (Sur)** Tous les animaux qui se trouvent à moins de 6 cases d'un squelette supérieur sont paniqués et le restent tant qu'ils ne se trouvent pas à plus de 6 cases du squelette. L'animal peut essayer de faire un jet de Volonté DD12 pour résister à la panique pendant 1 round.**Contrôle des squelettes (Sur)**. Par une action libre, un squelette supérieur peut donner un ordre à n'importe quel squelette ordinaire situé dans un rayon de 6 cases. Les squelettes ordinaires n'attaquent jamais un squelette supérieur à moins d'y être contraints.**Instinct (Ext)** Les minotaures ne sont pas spécialement intelligents mais ils possèdent un instinct inné et des capacités de raisonnement logique qui les immunisent contre les sorts de dédale et les empêchent de se perdre. En plus de cela, ils ne sont jamais pris au dépourvu.**Ombre supérieure**

FP 8

cf. Bestiaire p231

Âme en peine

FP 5

cf. Bestiaire p10

Âme en peine effroyable

FP 11

Mort-vivant (intangible) de taille G, LM

Init +7; **Sens** vision dans le noir 12 cases, perception de la vie ; Perception +25**Aura** aura surnaturelle (6 cases)**DÉFENSE****CA** 19, contact 19, pris au dépourvu 16 (+3 Dex, +7 parade, -1 taille)**pv** 184 (16d8+112)**Vig** +12, **Réf** +7, **Vol** +12**Capacités défensives** intangible, résistance à la canalisation +2 ; **Immunités** traits des morts-vivants**Faiblesse** impuissant sous la lumière du soleil**ATTAQUE**

VD vol 12 cases (bon)

Corps à corps contact intangible, +15 (2d6 énergie négative et diminution permanente de 1d8 Con/DD27)**Espace occupé** 2 cases ; **Allonge** 2 cases**Attaque spéciale** création de rejeton**CARACTÉRISTIQUES**

For –, Dex 16, Con –, Int 14, Sag 14, Cha 24

BBA +12; BMO +16; DMD 33

Dons Arme de prédilection (contact intangible), Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Frappe décisive, Pouvoir renforcé (drain Con), Science de l'initiative, Vigilance**Compétences** Con. (plan) +18, Diplomatie +23, Discrétion +22, Intimidation +26, Perception +25, Psychologie +25, Vol +5**Langues** Commun, Infernal**CAPACITÉS SPÉCIALES****Aura surnaturelle (Sur)** Les animaux ne s'approchent pas à moins de 9 mètres (6 c) d'une âme-en-peine, à moins que leur maître ne réussisse test de Dressage, d'Équitation ou d'Empathie sauvage de DD 25.**Création de rejetons (Sur)** Lorsqu'une âme-en-peine tue un humanoïde, ce dernier devient lui-même une âme-en-peine en 1d4 rounds. Les rejetons ainsi créés sont moins puissants que les âmes-en-peine normales : ils subissent un malus de -2 sur tous les lancers et tests utilisant un d20, reçoivent 2 points de vie de moins par DV et leur toucher n'inflige qu'une diminution permanente de 1d2 points de Constitution. Les rejetons sont sous le contrôle de l'âme-en-peine qui les a créés et restent ses esclaves jusqu'à ce que celle-ci meure. A ce moment-là, les malus disparaissent et ils deviennent de véritables âmes-en-peine libres d'agir à leur guise. Ils ne possèdent aucune des capacités qu'ils avaient de leur vivant.**Diminution permanente de constitution (Sur)** Les créatures touchées par une attaque de contact d'âme-en-peine doivent réussir un jet de Vigueur de DD 27 pour ne pas subir une diminution permanente de 1d8 points de Constitution. Chaque attaque de contact réussie permet à l'âme-en-peine de gagner 5 points de vie temporaires. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.**Impuissant sous la lumière du soleil (Ext)** les âmes-en-peine touchées par la lumière du soleil ne peuvent pas attaquer et sont chancelantes.**Perception de la vie (Sur)** Les âmes-en-peines peuvent repérer et localiser les créatures vivantes dans un rayon de 12 cases comme si elles possédaient la capacité de Vision aveugle.**Pegg / Loute**

FP 6

Fantôme humain expert 5

Mort-vivant (humanoïde évolué, intangible) de taille M, CN

Init +5; **Sens** perception particulière ; Perception +10**DÉFENSE****CA** 15, contact 15, pris au dépourvu 14 (+1 Dex, +4 parade)**pv** 42 (5d8+20)**Vig** +6, **Réf** +5, **Vol** +4**Capacités défensives** intangible, résistance à la canalisation +4 ; **Immunités** traits des morts-vivants**ATTAQUE**

VD vol 6 cases (parfait)

Corps à corps toucher affaiblissant, contact +5 (diminution permanente de 1d4 dans une caractéristique au choix)**Attaque spéciale** toucher affaiblissant, horrible pantomime**CARACTÉRISTIQUES**

For –, Dex 12, Con –, Int 11, Sag 8, Cha 18

BBA +4; **BMO** +5; **DMD** 19

Dons Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Talent (Perception), Talent (Représentation (scène))

Compétences Artisanat (poésie) +4, Bluff +12, Diplomatie +12, Discrétion +9, Perception +12, Profession (bouffon) +5, Psychologie +5, Représentation (scène) +15

Langues Commun

Particularités reconstruction

CAPACITÉS SPÉCIALES

Horrible pantomime (Sur) Toute créature vivante qui se trouve à moins de 12 cases des fantômes et les regarde exécuter leur horrible pantomime (une action simple) doit réussir un test de Volonté DD18 ou subir 1d4 points d'affaiblissement temporaire d'Int, de Sag et de Cha. Insidieusement, les créatures victimes de cet affaiblissement de caractéristique ne s'en rendent pas compte à moins de réussir un test de Sag D20 (test qui tient compte d'un éventuel malus lié à l'affaiblissement de Sag).

Le Rez-de-Chaussée de Balafre

Orgie de cadavres FP 13

Aberration de taille G, CM (*Tome of Horrors Complete*)

Init +4; **Sens** perception des vibrations 12 cases, vision à 360°, vision dans le noir 12 cases ; Perception +28

DÉFENSE

CA 24, contact 9, pris au dépourvu 24 (+15 naturelle, -1 taille) **pv** 199 (19d8+114)

Vig +14, **Réf** +8, **Vol** +14

RD 10/perforant ou tranchant

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps 4 coups, +20 (2d6+6 et étreinte)

Espace occupé 2 cases ; **Allonge** 2 cases

Attaque spéciale absorption de cadavre, hurlement de douleur

TACTIQUE

Pendant le combat Quand l'orgie de cadavres passe à l'attaque, elle pousse immédiatement un hurlement de douleur. Elle compte ensuite sur son apparence de mort-vivant pour que ses adversaires gaspillent leur tour à tenter des canalisations d'énergie positive et des attaques qui affectent uniquement les morts-vivants.

Moral Si l'orgie de cadavres tombe à 30 pv ou moins, elle essaie de fuir dans les profondeurs de Balafre.

CARACTÉRISTIQUES

For 22, **Dex** 10, **Con** 23, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 16

BBA +14; **BMO** +21 (bousculade +23, lutte +25) ; **DMD** 31 (33 vs bousculade)

Dons Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Fente, Frappe décisive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de Fer

Compétences Con. (souterrain) +20, Discrétion +11, Escalade +19, Evasion +15, Intimidation +25, Perception +28, Psychologie +24, Survie +13

Langues Commun, orque, shoanti

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption de cadavre (Sur) L'orgie de cadavre peu absorber le corps physique d'une créature réduite à 0 pv en se plaçant sur la case occupée par le corps et en restant en contact avec ce dernier pendant un round entier. Un adversaire encore en vie peut résister grâce à un jet de Vigueur DD25, mais une victime morte n'a pas droit à ce jet. Quand l'orgie

Une créature qui réussit son JS contre l'horrible pantomime d'un fantôme ne peut plus être affectée par les gesticulations de celui-ci pendant 24 heures. Le DD du JS est basé sur le Cha.

Reconstruction (Sur). Dans la plupart des cas, un simple combat ne suffit pas à détruire un fantôme : l'esprit "détruit" se reconstruit en 2d4 jours. Même les sorts les plus puissants n'offrent généralement que des solutions temporaires. La seule manière de détruire le fantôme de manière permanente consiste à déterminer la raison de son existence et de résoudre le problème qui l'empêche de trouver le repos.

Toucher affaiblissant (Sur). Lors de sa mort, le fantôme était affligé de folie ou affecté par une maladie. Il gagne une attaque de contact qui inflige 1d4 points de diminution permanente à une caractéristique de son choix. Chaque fois que cette attaque touche, le fantôme se soigne 5 points de dégâts.

de cadavres absorbe un nouveau corps, elle gagne 12 pv temporaires. Une créature encore vivante meurt dès qu'elle se fait absorber. Le DD du jet est basé sur la Con.

Hurllement de douleur (Sur) Deux fois par jour, par une action simple, l'orgie de cadavres peut pousser un cri déchirant qui jaillit de toutes les gorges capturées dans sa forme répugnante. Ce hurlement inflige 10d6 points de dégâts sonores à toutes les créatures vivantes qui se trouvent dans un rayon de 8 cases. Les créatures affectées ont droit à un jet Vigueur DD25 pour réduire les dégâts de moitié. Le DD du JS est basé sur le Cha.

Vision à 360° Une orgie de cadavres gagne un bonus racial de +4 en Perception et ne peut pas être prise en tenaille.

Mandraivus le Déchu FP 11

Âme en peine effroyable (cf. page précédente)

TACTIQUE

Pendant le combat De son vivant, Mandraivus était un noble guerrier. Il dirige sa colère contre tous ceux qui lui rappelle son ancienne existence. Les paladins, les guerriers en armure lourde et les prêtres de divinités bienfaites sont ses cibles de prédilection mais ils sont tous éclipsés par un personnage qui manierait une épée à 2 mains. Si Mandraivus voit un tel personnage, il se jette sur lui en hurlant : "Vous n'aurez pas *Sérithial* ! Elle est à moi !"

Moral Les autres habitants du château se sont emparés de la majorité de l'équipement de Mandraivus il y a bien longtemps, mais son armure, un *harnois céleste*, était bien trop inquiétante pour les maléfiques habitants de Balafre. Elle est donc restée sur le cadavre de son propriétaire.

Malatrothe FP 9

Guenaude noire, cf. Bestiaire p177

TACTIQUE

Pendant le combat Malatrothe a affronté bon nombre de dangereux adversaires au cours de ses voyages à travers les plans et elle sait que sous-estimer un adversaire est un bon moyen de mourir. Elle considère donc que les PJ sont dangereux et au début du combat, elle évite le corps à corps et se repose sur ses *projectiles magiques* et ses *rayons affaiblissants*. Tant que le *verrou dimensionnel* est en place, elle ne peut pas adopter la forme éthérée (à moins de

quitter Balafre) et fait donc en sorte de ménager un itinéraire de fuite.

Moral Malatrothe abandonne le combat dès qu'elle tombe à moins de 40 pv. Elle essaie alors de fuir Balafre afin de pouvoir passer dans le plan éthéré où l'attend son fidèle destrier noir. Si elle s'échappe après un combat contre les PJ, elle les "ajoute à sa liste". Elle ne revient pas à Balafre mais elle fait des recherches sur les personnages. Elle risque fort de revenir hanter leurs rêves dès la prochaine aventure.

Goules de Braises FP 7

Mort-vivant (feu) de taille G, CM (*Tome of Horrors Complete*)
Init +9; Sens vision dans le noir 12 cases; Perception +8

DÉFENSE

CA 21, contact 15, pris au dépourvu 15 (+5 Dex, +1 esquive, +6 naturelle, -1 taille)

pv 68 (8d8+32)

Vig +6, Réf +9, Vol +7

Capacités défensives état brumeux; RD 10/magie; Immunités feu, traits des morts-vivants

Faiblesses vulnérabilité au froid

ATTAQUE

VD vol 8 cases (parfait)

Corps à corps 2 coups, +10 (1d8+4 plus 1d6 de feu plus absorption d'énergie)

Espace occupé 2 cases; Allonge 1 case

Attaque spéciale combustion (1d8, DD18), absorption d'énergie (1 niveau, DD18), inhalation de fumée

TACTIQUE

Pendant le combat Les goules des braises sont presque dénuées d'intelligence et attaquent la cible la plus proche. Quand une goule est adjacente à un ennemi, elle tente d'utiliser son attaque d'inhalation de fumée au premier round, tandis que l'autre goule continue de se battre. Elles poursuivent leurs ennemis dans le garde-manger, au sud-ouest, mais ne s'aventurent pas plus loin dans le château.

Moral Les goules des braises se battent jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 20, Con -, Int 4, Sag 12, Cha 19

BBA +6; BMO +10; DMD 26 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Perception +8, Vol +18

Langues Commun (ne peut pas parler)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Etat brumeux (Ext)^o Sous sa forme naturelle, la goule de braises est sous l'effet d'un sort de *forme gazeuse*, bien qu'elle conserve son bonus d'armure naturelle, ses capacités d'attaque et la possibilité de se servir de ses pouvoirs surnaturels. Elle peut voler mais est sujette aux effets de vent (bien que celui-ci ne puisse pas la disperser ni lui infliger de dégâts). Une goule de braises ne peut pas entrer dans un liquide ni passer à travers un trou ou une petite ouverture.

Inhalation de fumée (Sur) Par une action complexe, une goule de braises peut introduire de force une partie de son corps fumigène dans la gorge d'un adversaire vivant adjacent. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD18 ou inhaler une partie du corps de la créature. Une fois dans les poumons de la victime, la fumée brûle ses tissus et ses organes et inflige 1d2 points d'affaiblissement temporaire de Con par round. La créature affectée peut tenter un autre jet de Vigueur chaque round suivant pour recracher les

résidus brûlants qui encombrant ses poumons et mettre un terme aux dégâts de Con. Le DD du JS est basé sur le Cha.

Belshallam FP 14

Dragon Umbral adulte (cf. Bestiaire 2 p112)

pv 241

TACTIQUE

Avant le combat Si Belshallam sait que des ennemis approchent, il lance *bouclier* et utilise sa discrétion totale pour leur tendre une embuscade.

Pendant le combat Une fois que Belshallam s'est montré et que sa présence terrifiante lui a permis d'éclaircir les rangs adverses, il lance *ténèbres* pour perturber et éparpiller ceux qui lui tiennent encore tête. Ceux qui restent à proximité sont alors victimes de son souffle. Il préfère attaquer des cibles affaiblies par son souffle qui absorbe la For et concentre ses attaques de mêlée sur un unique adversaire plutôt que de s'éparpiller entre plusieurs.

Moral Belshallam sait assez précisément comment fonctionnent l'esprit enchaîné et Balafre. Il sait que s'il meurt ici, son âme sera encore plus étroitement liée à la région. Il est donc particulièrement inquiet s'il tombe à 40 pv et tente de se réfugier en 10 pour se soigner. Si Belshallam est déjà acculé dans cette zone, il supplie les PJ de l'épargner. L'influence de Mithrodar empêche le dragon de s'allier ouvertement aux PJ mais toute personne qui parle avec lui pendant une minute peut tenter un test de Psychologie DD20 pour comprendre que le dragon est sous l'effet d'une sorte de coercition magique. Le trésor de Belshallam est tout ce dont il dispose comme monnaie d'échange. Il est prêt à l'offrir aux PJ en échange de sa vie. En revanche, si les PJ annoncent clairement qu'ils sont là pour détruire les effets de l'ancre spirituelle, le dragon se fait soudain silencieux et ne bouge plus. Mithrodar ne peut pas le forcer à attaquer mais il l'empêche malgré tout de révéler le moindre indice aux PJ quant à la manière de le libérer. Belshallam ne peut que se taire pour faire comprendre aux PJ qu'ils sont sur la bonne voie. Mais si les personnages décident qu'ils sont obligés de tuer le dragon, ce dernier fera de son mieux pour les tuer eux avant qu'ils ne condamnent son âme à rester éternellement prisonnière de Balafre.

Danse Macabre FP 14

Mort-vivant (intangible) de taille G, NM

Init +11; Sens perception des vivants 12 cases, vision dans le noir 12 cases; Perception +24

Aura danse des morts (8 cases, DD25)

DÉFENSE

CA 22, contact 22, pris au dépourvu 14 (+7 Dex, +5 parade, +1 esquive, -1 taille)

pv 152 (16d8+80)

Vig +10, Réf +14, Vol +13

Capacités défensives immortel, intangible, résistance à la canalisation +4; Immunités froid, traits des morts-vivants; RM 30

ATTAQUE

VD vol 8 cases (parfait)

Corps à corps faux intangible, +18/+13 (2d6/x4 plus diminution permanente de 1d4 points de Con)

Espace occupé 2 cases; Allonge 2 cases

Attaque spéciale absorption de Con, danse des morts

TACTIQUE

Pendant le combat Quand une danse macabre perçoit la présence de créatures vivantes, elle entame sa danse des morts pour essayer de les piéger dans son étreinte. Elle attaque ceux qui résistent à la danse à l'aide de sa faux intangible et poursuit les fuyards jusqu'à ce qu'elle ne perçoive plus leur présence. En revanche, si quelques individus sont piégés dans sa danse, elle ne s'éloigne jamais au point de risquer de les libérer de son aura. La danse macabre n'utilise jamais son attaque de contact intangible contre des créatures qui ont succombé à l'effet *memento mori* de sa danse des morts. Les créatures qui font semblant de rejoindre la danse macabre évitent ainsi les attaques de contact intangible (à condition de réussir un test de Bluff opposé au test de Psychologie de la danse macabre à chaque round) car elles passent alors inaperçues.

Moral La danse macabre se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For –, **Dex** 24, **Con** –, **Int** 8, **Sag** 16, **Cha** 20

BBA +12; **BMO** +20 ; **DMD** 30

Dons Attaques réflexes, Esquive, Pouvoir renforcé (danse des morts), Science de l'initiative, Réflexes surhumains, Robustesse, Souplesse du serpent, Vigilance

Compétences Perception +19, Psychologie +19, Vol +23

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption ce Constitution (Sur) Les créatures vivantes touchées par la faux intangible de la Danse macabre doivent réussir un jet de Vigueur DD23 pour ne pas subir une diminution permanente de 1d4 points de Con. Le DD du JS est basé sur le Cha. Quand la danse macabre réussit une attaque, elle gagne 5 pv temporaires.

Danse des morts (Sur) Une aura de 8 cases de rayon, appelée la danse des morts, entoure la Danse macabre en permanence. C'est un bal sans fin de danseurs spectraux et toute créature vivante qui pénètre dans la zone d'effet de

cette aura doit réussir un jet de Volonté DD25. Si la victime rate son JS, elle se joint aux danseurs fantomatiques et subit une diminution permanente de 1d4 points de Con, comme si elle était victime du sort *danse irrésistible*. Cet effet se poursuit tant que la victime reste dans l'aura. Une victime ne pouvant pas quitter volontairement la case dans laquelle elle danse, elle s'échappera uniquement si la danse macabre se déplace suffisamment loin pour qu'elle ne se trouve plus prise au piège dans son aura (si on détruit le monstre ou si quelqu'un entraîne physiquement la victime hors de la zone d'effet). Le DD du JS est basé sur le Cha. C'est un effet mental de coercition et ni la cécité, ni la surdité ne permettent de s'y soustraire. Une créature qui réussit son JS contre la danse des morts est immunisée contre les effets de celle-ci pendant 24 heures.

Les images spectrales qui entourent la danse macabre sont sans substance et tout à fait inoffensives.

On entend une douce musique spectrale, comme si un orchestre mené par des violons donnait le rythme de ce bal fantomatique. On ne peut pas interagir avec les danseurs ou la musique mais ils donnent une limite visuelle et auditive à l'aura de la danse macabre.

Immortel (Sur) La danse macabre est une manifestation de la Mort elle-même et l'on ne peut pas la détruire de manière permanente. Si elle tombe à 0 pv, elle disparaît mais se reconstitue 1d4 jours plus tard et récupère tous ses pv. Le seul moyen de l'empêcher de réapparaître consiste à consacrer les lieux où elle se manifestait à l'aide d'un sort de *sanctification*.

Perception des vivants (Sur) Une danse macabre perçoit et repère les créatures vivantes qui se trouvent à moins de 12 cases d'elle comme si elle disposait du pouvoir de vision aveugle. Elle perçoit automatiquement les énergies vitales comme sous l'effet d'un sort de *perception de la mort*.

L'étage de Balafre

Mithrodar

FP 14

Esprit enchaîné

Mort-vivant (intangible) de taille M, LM

Init +8; **Sens** perception spirituelle, vision dans le noir 12 cases, vision spectrale ; Perception +22

DÉFENSE

CA 30, contact 30, pris au dépourvu 26 (+8 parade, +4 Dex, +8 malfeasance)

pv 203 (14d12+112) ; **guérison accélérée** 20

Vig +12, **Réf** +10, **Vol** +14

Capacités défensives ancre spirituelle, intangible ; **Immunités** canalisation, destruction, traits des morts-vivants ; **RM** 30

ATTAQUE

VD vol 12 cases (parfait) ; liens spectraux

Corps à corps contact intangible, +14 (1d4 plus diminution permanente de 1d6 points de Cha/DD25) et 4 chaînes, +9 (2d4+7 plus diminution permanente de 1d6 points de Cha/DD25)

Espace occupé 1 case ; **Allonge** 1 case (6 cases avec les chaînes)

Attaque spéciale absorption de Cha, chaînes intangibles, création de rejeton

CARACTÉRISTIQUES

For –, **Dex** 19, **Con** –, **Int** 15, **Sag** 20, **Cha** 27

BBA +10; **BMO** +14 (uniquement les chaînes) ; **DMD** 32

Dons Attaque en finesse, Attaque en vol, Attaques réflexes, Frappe décisive ; Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Bluff +22, Con. (histoire) +18, Diplomatie +22, Perception +22, Psychologie +22, Vol +29

Langage Commun, télépathie sur 150m

Particularités Vigueur impie

CAPACITÉS SPÉCIALES

Absorption ce Charisme (Sur) Toutes créatures touchées par les chaînes de l'esprit ou par son contact intangible doit réussir un jet de Volonté DD25 ou subir 1d6 points de diminution permanente de Cha. Le DD du JS est basé sur le Cha. A chaque fois que l'esprit enchaîné réussit une attaque de ce type, il gagne 5 pv temporaires.

Ancre spirituelle (Sur) Grâce à son pouvoir de chaînes spirituelles (voir plus bas), l'esprit enchaîné développe ses pouvoirs en emprisonnant de puissantes créatures dans une zone donnée. Ce pouvoir a plusieurs facettes, pour l'esprit comme pour la créature entravée.

Gagner une ancre spirituelle. A chaque fois que l'esprit enchaîné gagne une nouvelle ancre spirituelle en se servant de son pouvoir de chaîne spirituelle, il bénéficie des avantages suivants : bonus de malfeasance de +2 à la CA, guérison accélérée 5, une attaque de chaîne intangible, immunité à la canalisation, vision spectrale et liens spectraux (voir plus bas).

Ces avantages sont cumulatifs. U esprit enchaîné qui

dispose de quatre ancrs spirituelles bénéficiera donc d'un bonus de malfeasance de +8 à la CA, d'une guérison accélérée 20, de quatre attaques de chaînes et sera immunisé à la canalisation, et aura vision spectrale et liens spectraux (cf. profil ci-dessus). De plus, tant qu'il reste une ancre spirituelle, on ne peut pas détruire l'esprit enchaîné. Si ce dernier tombe à 0 pv, il réapparaît une minute plus tard avec la totalité de ses pv. Un esprit enchaîné dispose de quatre ancrs spirituelles au maximum.

Perdre une ancre spirituelle. Si l'on détruit ou libère une ancre spirituelle d'un esprit enchaîné, les avantages de celui-ci diminuent : sa CA est réduite de 2, sa guérison accélérée de 5, il perd une attaque de chaîne. Si l'esprit enchaîné perd toutes ses ancrs spirituelles, il ne dispose plus de son bonus de malfeasance à la CA, ni de guérison accélérée, ni d'attaques de chaînes et l'on peut le détruire définitivement. En revanche, il n'est plus entravé par ses liens spectraux.

Un esprit enchaîné qui perd la première de ses quatre ancrs spirituelles ne peut pas utiliser son pouvoir de chaîne spirituelle pendant 24 heures. Passé ce délai, il peut essayer de lier une nouvelle ancre. S'il perd des ancrs supplémentaires, cela ne change rien.

Les effets des ancrs spirituelles. Une créature qui devient une ancre spirituelle est affectée de deux manières. Elle récupère d'abord tous les points de Cha perdus à cause des pouvoirs de l'esprit qui l'enchaîne. Ensuite, elle est liée à l'endroit où elle s'est transformée en ancre spirituelle, à l'endroit exact où les chaînes spirituelles firent tomber son Cha à 0. Habituellement, les ancrs spirituelles ne peuvent s'éloigner de plus de 20 cases de leur point d'ancrage. En revanche, si la créature a besoin de plus de liberté pour subvenir à ses besoins physiques, l'esprit enchaîné peut lui accorder une plus grande liberté de mouvement. Cependant, l'esprit utilise à volonté un effet de coercition similaire à un sort de *quête* pour forcer l'ancre spirituelle à revenir à sa place. Une ancre spirituelle qui ignore les injonctions de l'esprit perd 1d6 points de Cha par jour jusqu'à ce qu'elle revienne.

En dehors de cela, l'esprit enchaîné ne contrôle pas ses ancrs spirituelles. On peut libérer une ancre spirituelle e, lançant un sort de *dissipation du Mal*, *dissipation de la Loi*, *liberté*, *miracle* ou *souhait*.

Chaînes (Sur) De nombreuses chaînes s'étendent autour de l'esprit enchaîné et certaines (une par ancre spirituelle) sont de nature tangible. Elles servent à faire des attaques de corps à corps. Ces chaînes tangibles sont considérées comme des armes magiques Mauvaises et infligent des dégâts comme si elles étaient maniées par une créature de For 25. Une chaîne détruite se reforme automatiquement 1 round plus tard.

Chaîne spirituelle (Sur) Une fois par jour, par une action simple, un esprit enchaîné peut essayer d'emprisonner n'importe quelle créature intelligente et tangible d'alignement Mauvais qu'il détecte. Le créature visée doit alors réussir un jet de Volonté DD25 ou subir 1d8 points

d'affaiblissement temporaire de Cha. Le DD du JS est basé sur le Cha. A chaque fois que l'esprit réussit une attaque, il gagne 5 pv temporaires. Toute créature victime de ce pouvoir sait immédiatement qu'une entité maléfique tente de s'emparer d'elle.

Une fois que la victime tombe à 0 point de Cha (à cause d'une ou plusieurs attaques), les effets dépendront de son nombre de DV. Si la cible possède moitié moins de DV que l'esprit, elle meurt. Si elle possède plus de DV que cela, elle est alors enchaînée et se transforme en ancre spirituelle.

Théoriquement, un esprit enchaîné peut utiliser ce pouvoir une fois par jour, mais il ne peut créer qu'une ancre par semaine et ce, à condition de n'avoir que trois ancrs ou moins.

Création de rejetons (Sur) Un humanoïde qui succombe sous les coups d'un esprit enchaîné se transforme en spectre 1d4 rounds plus tard. Ces rejetons sont sous le contrôle de l'esprit qui les a créés et en restent esclaves jusqu'à ce qu'on les détruise. Ils ne possèdent plus aucun des pouvoirs dont ils disposaient de leur vivant.

Liens spectraux (Sur) Un esprit enchaîné dispose d'une immense mobilité... et d'une énorme restriction : il peut se déplacer aussi loin qu'il le veut pendant son tour mais, à la fin de celui-ci, ses liens le ramènent automatiquement à son point de départ tant qu'il lui reste une ancre spirituelle. Ce retour ne compte pas comme une action et ne provoque pas d'attaque d'opportunité étant donné que l'esprit réapparaît simplement à son point de départ. En résumé, l'esprit enchaîné est éternellement confiné à une unique case bien qu'il puisse parcourir une certaine distance en l'espace d'un round, avant de reprendre sa place. Si une créature occupe cette case, elle est alors repoussée sur une case adjacente. Et si la case est occupée par un objet solide, la nature intangible de l'esprit lui permet de l'occuper quand même. Même un effet de force ne peut pas empêcher l'esprit de revenir à son point de départ. En revanche, si cette case est entourée d'un champ de force, l'esprit reste piégé à l'intérieur.

Perception spirituelle (Sur) Un esprit enchaîné détecte les morts comme les vivants. Il sent les vivants dans un rayon de 20 cases, comme s'il disposait de la vision en aveugle, et perçoit les morts à 150m, comme à l'aide d'un sort de *détection des morts-vivants*.

Vigueur impie (Ext) Un esprit enchaîné utilise de d12 en DV à la place de d8.

Vision spectrale (Sur) L'esprit enchaîné peut voir et entendre grâce aux sens de ses ancrs spirituelles quand il désire, comme s'il se servait d'un sort de *clairaudience/clairvoyance*.

Spectres

FP 7

cf. Bestiaire p261

Molosses de Guerre de Nessus

FP 9

cf. Bestiaire p220.

Les Hauteurs de Balafre

Capitaine Castothrane **FP 11**

Squelette combattant (*Tome of Horrors complete*) humain, guerrier 10

Mort-vivant (humain altéré) de taille M, LM

Init +5; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +11

Aura de terreur (6 cases, DD17)

DÉFENSE

CA 29, contact 11, pris au dépourvu 28 (+11 armure, +1 Dex, +4 naturelle, +3 bouclier)

pv 95 (10d10+40)

Vig +12, **Réf** +6, **Vol** +5 ; +3 vs peur

RD 10/magique et contondant; **Immunité** canalisation ; **RM** 25

ATTAQUE

VD 4 cases

Corps à corps *hache d'arme* +2, +22/+17 (1d8+12/19-20 x3) ou *hache d'arme* +2, +19/+14 (1d8+18/19-20 x3)

A distance arc long composite de maître, +13/+9 (1d8+7/x3)

Attaque spéciale détection de cible

TACTIQUE

Pendant le combat Castothrane utilise son Attaque en Puissance, sauf s'il ne parvient pas à toucher son adversaire. Il essaie de déplacer le combat vers les parapets, là où il pourra utiliser sa charge pour faire basculer ses ennemis dans le vide. Toute personne qui tombe du parapet subit 6d6 points de dégâts quand elle s'écrase sur la côte rocheuse. Castothrane aimerait par-dessus tout poursuivre ses ennemis en fuite, mais il a pour ordre de rester à cet étage, quoiqu'il arrive.

Moral Castothrane se bat jusqu'à la mort, ou jusqu'à ce qu'il récupère sa couronne.

CARACTÉRISTIQUES

For 23, **Dex** 12, **Con** –, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 16

BBA +10; **BMO** +16 ; **DMD** 27

Dons Arme de prédilection (hache d'armes), Arme de prédilection supérieure (hache d'armes), Attaque en puissance, Don pour les critiques, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science du critique (hache d'armes), Science de l'initiative, Spécialisation martiale (haches d'armes), Vigueur surhumaine, Volonté de Fer

Compétences Equitation +14, Escalade +14, Intimidation +24, Perception +11

Langage Commun

Particularités esclave de la couronne, entraînement aux armes (haches +2, arc +1)

Autre équipement *harnois* +2, *écu d'acier* +1, *hache d'armes* +2, arc long composite de maître (For +6) avec 20 flèches, *anneau d'immolation*.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de terreur (Sur) Castothrane est entouré d'une aura de terreur de 6 cases de rayon. Les créatures qui possèdent moins de 5 DV doivent réussir un jet de Volonté DD17 ou être affectées par les effets d'un sort de *terreur* (NLS 10)

Détection de cible (Mag) Castothrane peut pister et retrouver la personne qui possède sa couronne sans risque d'erreur, comme s'il était guidé par un sort de *localisation suprême*. De la même manière, il peut aussi retrouver la dernière personne à s'être trouvée en possession de la couronne.

Esclave de la couronne (Sur) Comme tous les squelettes combattants, Castothrane est lié à une couronne d'or mais

tant qu'il sert d'ancre spirituelle, cette couronne n'exerce plus le moindre contrôle sur lui. Cet objet est décrit en 31.

Ombres supérieures **FP 8**

cf. Bestiaire p231

Diabes barbelés **FP 11**

cf. Bestiaire p78

Diablotins **FP 2**

cf. Bestiaire p83

Nihil **FP 11**

Diable ashmede (f) (*Book of Fiends*)

Extérieur (diable, extraplanaire, Loyal, Mal) de taille G, LM

Init +3; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision dans les ténèbres ; Perception +18

Aura de terreur (4 cases, DD19)

DÉFENSE

CA 30, contact 14, pris au dépourvu 27 (+2 parade, +3 Dex, +16 naturelle, -1 taille)

pv 126 (12d10+60) ; **guérison accélérée** 3

Vig +9, **Réf** +11, **Vol** +11

RD 10/Bien ; **Immunité** feu, poison ; **Résistance** acide 10, froid 10 ; **RM** 23

ATTAQUE

VD 8 cases, vol 12 cases (moyen)

Corps à corps *faux maudite* +1, +20/+15/+10 (2d6+11/19-20 x4) et 2 ailes, +13 (1d6+3)

Espace occupé 2 cases ; **Allonge** 2 cases

Pouvoirs magiques (NLS 16, concentration +19)

A volonté — *charme personne* (DD14), *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *invisibilité suprême*, *métamorphose*, *œil indiscret*, *téléportation suprême* (personnel, plus 25 kg d'objets)

1/jour — *blasphème*, *cage de force*, *éclair multiple* (DD19), *flétrissure* (DD21), *localisation suprême*, convocation (niv 9, 1 kyton 100%)

TACTIQUE

Avant le combat Dès que Nihil apprend que les PJ ont envahi le château, elle lance *invisibilité suprême* (et recommence dès que le sort expire) puis *œil indiscret* pour explorer les hauteurs de Balafre à la recherche des PJ. Si elle les trouve, elle observe leurs tactiques pour se familiariser avec leurs aptitudes. Dès que les PJ semblent sur le point d'entrer dans cette pièce, elle convoque un kyton pour renforcer ses défenses.

Pendant le combat Quand Nihil attaque, tous les sbires qui se trouvent à proximité font de leur mieux pour isoler un individu et le mettre à terre avant de passer à une autre cible, afin de permettre à Nihil de porter autant de coup de grâce que possible. Dès que tous les PJ sont entrés dans la cette salle, elle profère un *blasphème* et enchaîne sur une *flétrissure* et un *éclair multiple* aux rounds suivants. Si un PJ semble plus dangereux que les autres (un guerrier en armure lourde doté d'armes capables de pénétrer sa réduction de dégâts, par exemple), elle utilise une *cage de force* pour l'isoler et s'en occuper plus tard.

Moral Tant que Nihil est une ancre spirituelle, elle ne peut pas fuir et doit se battre jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 24, **Dex** 16, **Con** 20, **Int** 14, **Sag** 16, **Cha** 17

BBA +12; **BMO** +20 ; **DMD** 35

Dons Arme de prédilection (faux), Attaque en vol, Don pour les critiques, Expertise du combat, Frappe décisive, Science du critique (faux)

Compétences Acrobatie +18, Bluff +18, Con. (plan) +17, Discrétion +18, Intimidation +18, Perception +18, Survie +18, Vol +16

Langage céleste, draconique, infernal ; télépathie 30m

Autre équipement *faux maudite* +1 (cette arme est fusionnée au bras droit de Nihil et celle-ci ne peut donc pas être désarmée ; par ailleurs, une autre créature ne peut pas se servir de la faux à moins de la fixer sur une hampe), *anneau de protection* +2

CAPACITÉS SPÉCIALES

Aura de terreur (Sur) Nihil peut émettre une aura de terreur dans un rayon de 4 cases par une action libre. Les créatures qui se trouvent dans la zone doivent réussir un jet de Volonté DD19 pour ne pas subir les effets d'un sort de *terreur* (NLS 12). Toute créature qui réussit ce JS ne peut plus être affectée par l'aura de ce diable pendant 24 heures. Le DD du JS est basé sur le Cha.

Vision dans les ténèbres (Mag) Un diable ashmede voit parfaitement, quelles que soient les ténèbres qui l'entourent.

Diabes osseux

FP 9

cf. Bestiaire p82

Général Gorstav

FP 12

Zombie juju (m) demi-orque guerrier 12

Mort-vivant (demi-orque altéré) de taille M, NM

Init +7; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision dans les ténèbres ; Perception +0

DÉFENSE

Le Donjon de Balafre

Prélat Aruth

FP 12

Momie prêtre de Zon-Kuthon 10

Mort-vivant de taille M, LM

Init +0; **Sens** Vision dans le noir 12 cases, Perception +31

Aura désespoir (6 cases, paralysé pendant 1d4 rounds, Volonté DD17 annule)

DÉFENSE

CA 30, contact 10, pris au dépourvu 30 (+10 armure, +10 naturelle)

pv 155 (18d8+74)

Vig +14, **Réf** +7, **Vol** +19

RD 5/- ; **Immunités** traits des morts-vivants, *projectile magique* ; **Résistance** feu 10

Faiblesses vulnérabilité au feu

ATTAQUE

VD 4 cases

Corps à corps coup, +22 (2d6+12 plus putréfaction de la momie/19-20)

Attaques spéciales canalisation de l'énergie négative (6/jour, 5d6, DD18)

Capacités de domaines (Mort et Destruction)

7/jour — toucher sanglant (1d6/round pendant 5 rounds), coup destructeur (+5 aux dégâts sur 1 attaque de corps à corps)

CA 29, contact 15, pris au dépourvu 25 (+11 armure, +1 parade, +1 esquive, +3 Dex, +3 naturelle)

pv 78 (12d8+24)

Vig +6, **Réf** +7, **Vol** +8 ; +3 vs peur

Capacités défensives résistance à la canalisation +4 ; **RD** 10/magie et tranchant ; **Immunité** électricité, froid, *projectiles magiques*, traits des morts-vivants ; **Résistance** feu 10

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps *marteau de guerre de tonnerre* +2, +26/+21 (1d8+20/19-20 x3)

TACTIQUE

Pendant le combat Bien que Gorstav dispose toujours de ses talents militaires, il se bat sans manifester de joie ou de peur, sans la moindre émotion, comme s'il n'était rien de plus qu'une créature artificielle conçue pour imiter un guerrier de talent. Il tient son marteau à deux mains pour optimiser son bonus de For aux dégâts.

Moral Gorstav se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 16, **Con** -, **Int** 4, **Sag** 10, **Cha** 10

BBA +12; **BMO** +20 ; **DMD** 34

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre), Arme de prédilection supérieure (marteau de guerre), Attaque éclair, Attaque en puissance (-4 toucher ; +8 dégâts), Attaques réflexes, Esquive, Frappe décisive, Robustesse^B, Science de la frappe décisive, Science de l'initiative^B, Science du critique (marteau de guerre), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (marteau de guerre), Spécialisation martiale supérieure (marteau de guerre), Vigueur surhumaine

Compétences Dressage +15, Equitation +18

Langage commun, orque

Particularités entraînement aux armes 2, entraînement aux armures 3

Autre équipement *harnois de mithral* +2, *marteau de guerre de tonnerre* +2, *ceinture de For* +2, *anneau de protection* +1

10 rounds/jour — aura de destruction (6 cases, +5 aux dégâts, et critiques automatiquement confirmés)

Sorts préparés (NLS 10, concentration +15)

5^{ème} (DD19) — *exécution*^D, *résistance à la magie*, *symbole de douleur*

4^{ème} (DD18) — *blessure critique*^D, *marche dans les airs*, *puissance divine*, *renvoi*, *vermine géante*

3^{ème} (DD17) — *animation des morts*^D, *dissipation de la magie*, *lumière brûlante*, *négation de l'invisibilité*, *ténèbres profondes*

2^{ème} (DD16) — *arme spirituelle*, *force du taureau*, *immobilisation de personne*, *mise à mort*^D, *résistance aux énergies destructives*, *silence*

1^{er} (DD15) — *anathème*, *blessure légère*^D, *bouclier de la foi*, *faveur divine*, *imprécation*, *injonction*

0 — *assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *résistance*

CARACTÉRISTIQUES

For 26, **Dex** 10, **Con** -, **Int** 10, **Sag** 19, **Cha** 17

BBA +13; **BMO** +21; **DMD** 31

Dons Arme de prédilection (coup), Arme naturelle supérieure (coup), Attaque en puissance, Enchaînement, Pouvoir renforcé (putréfaction de la momie), Robustesse, Science

du critique (coup), Succession d'enchaînement, Talent (Perception)

Compétences Con. (religion) +8, Discrétion +16, Perception +31

Langues Commun

Particularités sorts spontanés (sorts de *blessure*)

Autre équipement *armure de plaque* +2, *cape de résistance* +2, *anneau de résistance aux énergies destructives mineur (feu)*, *broche bouclier*

CAPACITÉS SPÉCIALES

Désespoir (Sur). Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 cases et capables de voir la momie doivent réussir un jet de Volonté de DD17 pour ne pas être paralysés par la peur pendant 1d4 rounds. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, les créatures ne peuvent plus être affectées par la capacité de désespoir de la momie en question pendant les 24 heures qui suivent. Il s'agit d'un effet mental de terreur et de paralysie. Le DD dépend du Charisme.

Putréfaction de la momie (Sur). Maladie et malédiction-coup ; JS Vigueur DD19 ; *incubation* 1 minute ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement temporaire 1d6 Con et 1d6 Cha ; *guérison*-. La putréfaction de la momie est à la fois une malédiction et une maladie. Elle ne peut être guérie qu'en levant la malédiction avant de soigner la maladie par magie. Lever uniquement la malédiction ne suffit pas et ne permet

pas à la victime de guérir naturellement la maladie. Chaque fois qu'un individu lance un sort de conjuration (guérison) sur la victime, il doit réussir un test de NLS contre un DD de 20 pour que le sort ait un effet (sans cela, le sort est gaspillé). Si une victime meurt de la putréfaction de la momie, elle se transforme en poussière et ne peut pas être ramenée à la vie sans un sort de *résurrection* ou plus puissant. Le DD du JS dépend du Charisme.

Evêque Zev Ravenka

FP 14

Demi-liche, cf. Bestiaire 3 p68

TACTIQUE

Pendant le combat La demi-liche met un round à se réveiller une fois que l'on a dérangé ses restes. Pendant ce round, son crâne flotte dans les airs tandis que ses cendres et ses os s'envolent, comme aspirés par un vortex qui soufflerait autour de l'autel. Au deuxième round, Zev Ravenka choisit une cible à portée et essaie d'engloutir son âme. Il continue ainsi tous les rounds jusqu'à ce qu'il tombe à moins de 20 pv. A ce stade, il pousse une *plainte d'outre-tombe*. Il conserve ses *malédiction suprêmes* pour les ennemis qui lui infligent des dégâts importants.

Moral Rev Zavenka se bat jusqu'à la mort.

La Tour de l'Etoile

Ildervok

FP 14

Ailé ténébreux, cf Bestiaire 2, p262

Gug

FP 10

cf. Bestiaire 2, p160

Kleestad

FP 15

Aberration (aquatique) de taille Gig, NM

Init +3; **Sens** perception des vibrations 24 cases, vision dans le noir 12 cases ; Perception +17

DÉFENSE

CA 30, contact 5, pris au dépourvu 30 (-1 Dex, +25 naturelle, -4 taille)

pv 232 (16d8+160)

Vig +15, **Réf** +4, **Vol** +8

RD 10/magique et tranchant ; **Immunité** acide, douleur, effets de mort, effets mentaux, paralysie, poison ; **Résistance** froid 10 ; **RM** 22

ATTAQUE

VD 6 cases, escalade 4 cases, nage 8 cases

Corps à corps 2 griffes, +25 (3d6+16 plus douleur/19-20) et morsure, +25 (2d6+8)

Espace occupé 4 cases ; **Allonge** 4 cases

Attaque spéciale souffle (cône de 10 cases, 12d6 d'acide et 1 round de nausée, Réflexes DD30 pour réduire les dégâts de moitié et éviter la nausée, utilisable tous les 1d4 rounds)

TACTIQUE

Pendant le combat Dès que Kleestad émerge du lac, il souffle sur le plus gros groupe de PJ. Il se rapproche ensuite pour les combattre au corps à corps et se concentre sur les personnes qui semblent vouloir s'emparer de *Sérithial*. Il ne poursuit pas les PJ hors de la grotte mais il les traque sur la berge de la zone 46.

Moral Kleestad se bat jusqu'à la mort.

CARACTÉRISTIQUES

For 43, **Dex** 8, **Con** 30, **Int** 5, **Sag** 7, **Cha** 7

BBA +12; **BMO** +32 ; **DMD** 41

Dons Arme de prédilection (griffe), Attaque en puissance, Critique sanglant, Don pour les critiques, Pouvoir renforcé (douleur), Pouvoir renforcé (souffle), Science de l'initiative, Science du critique (griffes)

Compétences Escalade +27, Perception +17, Natation +27

Langage commun

Particularités amphibie, malédiction de Zon-Kuthon

CAPACITÉS SPÉCIALES

Amphibie (Ext) Kleestad a beau être une créature aquatique, il peut survivre indéfiniment sur terre.

Douleur (Sur) Toute créature touchée par les griffes de Kleestad est submergée par une vague de souffrance surnaturelle. Il s'agit en réalité de la douleur qu'éprouve Kleestad à chaque instant de son immortelle existence et qu'il transfère dans le corps de ceux qu'il déchire de ses griffes. Cette souffrance inflige 1d4 points d'affaiblissement temporaire de For. De plus, la victime doit réussir un jet de Vigueur DD30 ou subir un malus de -4 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et aux aptitudes tant que dure l'affaiblissement. Le DD du JS est basé sur la Con.

Malédiction de Zon-Kuthon (Sur) L'ignoble apparence de Kleestad découle de la malédiction de Zon-Kuthon, une malédiction qui a pour effet secondaire de le rendre immortel à moins qu'il ne périsse de mort violente. Cette malédiction le torture constamment, et il s'est habitué à cette souffrance. Il est donc immunisé à tous les effets de douleur, y compris au *symbole de douleur*.